

## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Landasan Teori

#### 1. Media Pembelajaran

##### a. Pengertian Media Pembelajaran

Pengertian media bersumber dari kata Bahasa arab (jamak) “medium” yang bermakna penghubung atau penghantar terjadinya sebuah komunikasi dari informan kepada komunikan.<sup>1</sup> Lebih lanjut sadiman mengemukakan pendapat bahwa media yakni suatu hal yang dipergunakan untuk mengutarakan informasi dari informan ke komunikan sehingga menyalurkan ketertarikan dan perhatian peserta didik sedemikian rupa kemudian terjadilah proses belajar mengajar.<sup>2</sup> Sementara itu pengertian media berdasarkan *Association of Education and Communication Technology* (AECT) media merupakan sarana dan prasarana yang dimanfaatkan sebagai penyampaian informasi ataupun pesan.<sup>3</sup>

Media dalam linguistik Arab yaitu *wasa'il* (وساءل), yang menjadi kata jamak dari *wasilah* (وسيلة) yang memiliki makna pengantar atau penyampai. Kata wasiilah terdapat dalam Al-Qur'an surah Al-Maidah ayat 35 berikut.<sup>4</sup>

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَابْتَغُوا إِلَيْهِ الْوَسِيلَةَ وَجَاهِدُوا فِي سَبِيلِهِ  
لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ٣٥

Terjemahan Kemenag 2019

35. Wahai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah, carilah wasilah (jalan untuk mendekati diri) kepada-Nya, dan berjihadlah (berjuanglah) di jalan-Nya agar kamu beruntung.

Makna dari ayat diatas menunjukkan bahwasannya ibadah adalah saluran atau wadah yang dapat meningkatkan

<sup>1</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Grava Media, 2016), 4

<sup>2</sup> Sadiman, Arief S, *Media Pendidikan pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Pustekkom Dikbud dan Raja Grafindo Persada, 2018), 7.

<sup>3</sup> Azhar, Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2000), 3

<sup>4</sup> Qs. Al-Maidah Ayat 35, Qur'an Kemenag, 2019

takwa kepada Allah. Definisi lebih rincinya media merupakan sesuatu berupa manusia, objek, sarana, atau peristiwa yang dapat menjadikan peserta didik mampu mendapatkan wawasan, kecakapan serta tingkah laku.

Media pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini (PAUD) dapat memudahkan serta mengakomodasi pengajar dalam mentrasfer pengetahuan kepada peserta didik. Metode mentrasfer pengetahuan inilah pada pendidikan anak usia dini mengaplikasikan pendekatan bermain, yang mana untuk memudahkan anak memahami penjelasan guru dengan menggunakan media pembelajaran.<sup>5</sup> Penggunaan media pembelajaran akan berlangsung sesuai dengan harapan pendidikan anak usia dini yaitu mengembangkan segala kemampuan anak sedari dini untuk perencanaan selama hidup dan bisa mengadaptasikan diri terhadap lingkungan sekitarnya. Maka dari itu dibutuhkan suatu media pembelajaran yang memikat perhatian anak, aktif serta membahagiakan.<sup>6</sup>

Dalam teori belajar kondisioning operant (*Operant Conditioning*), Ivan povlov melakukan percobaan terhadap anjing. Pada percobaannya tersebut anjing diberi stimulasi bersyarat berupa pemberian lonceng yang dibunyikan, lalu anjing tersebut memberikan reaksi bersyarat.<sup>7</sup> Teori tersebut mengemukakan apabila pembelajaran yang menggunakan sebuah media pembelajaran akan mempermudah pemberian stimulus pada anak dalam proses belajar mengajar.

Media diperlukan agar meningkatkan mekanisme pembelajaran. Maka dari itu diperlukan adanya penetapan media yang cermat berdasarkan kriteria pemilihan media, Adapun pertimbangan-pertimbangan dalam penentuan media yaitu : (1) media dipilih tepat, sesuai serta mengacu pada maksud pembelajaran yang telah diharapkan, (2) sesuaikan antara bahan ajar yang dipelajari dengan media pembelajaran, (3) perhatikan keadaan peserta didik dari faktor intelegensi, usia, budaya, latar belakang Pendidikan, dan lingkungan peserta didik, (4) kesiapan media di sekolah

---

<sup>5</sup> M. Fadillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2017), 196

<sup>6</sup> Maghfiroh and Dadan Shofia Suryana, "Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 05, no. 01 (2021): 1561.

<sup>7</sup> Masrokhah, *Belajar dan Perkembangan Anak Taman Kanak-kanak*, (Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2022),31

atau pengajar mampu merancang sendiri media pembelajaran, (5) media pembelajaran yang digunakan dapat menerangkan apa yang akan diajarkan terhadap peserta didik, (6) anggaran yang dikeluarkan dalam penggunaan media setara dengan hasil pembelajaran yang dituju.<sup>8</sup>

## b. Macam-Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran diperlukan pada kegiatan belajar mengajar, seperti media yang dapat diamati didengar dan dihayati, yang dimaksud yaitu dengan adanya media, dapat meningkatkan rasa dan emosi seseorang. Peristiwa tersebut, sebab membentuk karakter seseorang, berdasarkan apa yang dapat diamati, didengarkan dan dirasakan, yang diterangkan dalam firman Allah dalam surah As-sajadah ayat 9, berikut:<sup>9</sup>

ثُمَّ سَوَّاهُ وَنَفَخَ فِيهِ مِنْ رُوْحِهِ ۗ وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ  
قَلِيلًا مَّا تَشْكُرُونَ ٩

Terjemahan Kemenag 2019

9. Kemudian, Dia menyempurnakannya dan meniupkan roh (ciptaan)-Nya ke dalam (tubuh)-nya. Dia menjadikan pendengaran, penglihatan, dan hati nurani untukmu. Sedikit sekali kamu bersyukur.

Firman tersebut menunjukkan sesungguhnya mulai dari mekanisme penciptaan manusia, Allah telah melengkapi manusia dengan berbagai organ sehingga manusia dapat mendengar, melihat dan merasakan. Hal tersebut terus berkembang dalam diri seseorang guna mencapai kesempurnaannya, tidak terkecuali dalam proses pendidikan, dioptimalkan fungsi serta dayanya sehingga dapat mempelajari ilmu pengetahuan melalui penggunaan media pendidikan.<sup>10</sup>

Macam-macam media pembelajaran untuk anak usia dini yaitu:<sup>11</sup>

<sup>8</sup> M. Basyiruddin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 13-14.

<sup>9</sup> Qs. As-Sajdah Ayat 9, Qur'an Kemenag, 2019

<sup>10</sup> Mihmidaty Ya'cub, "Media Pendidikan Perspektif Al Quran Hadits Dan Pengembangannya," *CENDEKIA: Jurnal Studi Keislaman* 4, no. 2 (2018), <https://doi.org/10.37348/cendekia.v4i2.60>.

<sup>11</sup> Thoiruf, *Menjadi Guru Inisiator* (Semarang: Rasail, 2008), 20

1. Media audio

Media audio sering dikatakan dengan media pendengaran yang bisa mengungkapkan sebuah pesan dengan suara serta bunyi sebagaimana suara bahasa, musik, dan sound effect yang dapat dipadukan sehingga isi pesan menjadi kuat.

2. Media visual

Media visual merupakan media yang bisa dipergunakan guna menyalurkan sebuah pesan atau informasi dengan mengamati bentuk berbagai simbol visual.

3. Media audio visual

Media audio visual merupakan media yang bisa menyalurkan sebuah informasi melalui perpaduan antara bunyi, gambar, dan tulisan. Media audio visual ini, kemudian terbagi menjadi dua macam, yakni media televisi dan film.

4. Media Lingkungan

Media lingkungan ialah sebuah tempat atau kondisi (keadaan) yang bisa berpengaruh pada pertumbuhan serta perkembangan anak usia dini. Proses pembelajaran pada media lingkungan yang digunakan pada anak usia dini yaitu anak-anak dikenalkan pada suatu tempat yang bisa memberikan pengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan anak. Adapun lingkungan yang dimaksudkan seperti pemandangan alam, taman-taman, serta museum ataupun ke tempat rekreasi yang terdapat unsur pendidikan didalamnya.

### c. Manfaat Media Pembelajaran

Kegunaan media pembelajaran yaitu untuk memperlancar koneksi antara pengajar dan peserta didik. sehingga kegiatan pembelajaran lebih berpengaruh serta realistis. Kegunaan media pembelajaran menurut Sadiman merupakan:

1. Penggunaan media pembelajaran bisa mempertegas penjelasan informasi supaya tidak bernilai verbalistik (pada bentuk kata tulisan atau ucapan).
2. Mengurangi kekurangan ruang, masa serta daya indera.
3. Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai serta inovatif dan bermacam-macam bisa menanggulangi sikap kurang aktif pada peserta didik. Pada hal tersebut media

berfungsi sebagai (a) meningkatkan keinginan belajar, (b) meningkatkan hubungan secara langsung antar peserta didik dan lingkungan sekitar serta kenyataan, (c) mengharapkan peserta didik untuk belajar mandiri berdasarkan kemampuan anak serta keinginannya.

4. Pada penerapan media pembelajaran pengajar bisa menyalurkan perangsangan yang sepadan pada setiap peserta didik, mempersamakan pengalaman setiap peserta didik, dan menimbulkan persepsi yang sama<sup>12</sup>

## 2. Media Pembelajaran *Loose Parts*

### a. Pengertian Media Pembelajaran *Loose Parts*

Sally Haughey, pendiri Fairy Dust Teaching, berpendapat bahwa *Loose parts* merupakan berbagai bahan yang terurai, terpisah, bisa dikelompokkan, diangkat, dipadukan, dijejer, dialihkan, dan dipergunakan sendiri ataupun dikelompokkan bersama berbagai bahan lain.<sup>13</sup> Bahan *loose parts* bisa berasal dari benda alam yang terpisah-pisah. Berdasarkan pengertian diatas, pada saat anak belajar dengan *loose parts*, anak bisa bermain menggunakan *loose parts* sesuai dengan kemauannya. *Loose parts* bersifat terbuka, sehingga sangat lentur, gampang diubah, digabungkan, dimodifikasikan, dan semacamnya.

Kreasi dalam media *Loose parts* diciptakan tanpa batas pada aktivitas pembelajaran serta menumbuhkan jiwa produktifitas anak. *Loose parts* merupakan media bahan ajar yang kegunaannya dalam pembelajaran anak tidak pernah ada habisnya. *Loose parts bahan pembelajaran yang dijadikan sebagai alat untuk mengeksplorasi segala aspek perkembangan anak usia dini.*<sup>14</sup> Tujuannya supaya anak-anak memiliki jiwa inovatif, kreatif serta imajinatif berdasarkan prinsip media pembelajaran *loose parts* yang bisa dikreasikan dan membongkar pasang sesuai dengan kemauan anak.

---

<sup>12</sup> Sadiman, Arief S, *Media Pendidikan pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Pustekom Dikbud dan Raja Grafindo Persada, 2018), 17-18.

<sup>13</sup> Yuliati Siantajani, *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, (Semarang: PT. Sarang Seratus Aksara, 2020), 12.

<sup>14</sup> Fajri Dwiayama and Satma Awaliana, "Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Loose Parts Dalam Meningkatkan Kualitas Belajar," *Adaara*, 11, no. 2 (2021): 145-54.



### b. **Macam-macam *Loose Parts***

*Loose parts* berasal dari berbagai benda konkrit, realistis bisa dapat dilihat ataupun diraba oleh anak. Bahan-bahan *loose parts* mudah ditemukan lingkungan sekitar. Terdapat beberapa bahan *loose parts* yang dikelompokkan menjadi tujuh komponen yaitu:

1. Bahan alam: misalnya: batu, potongan kayu, bulu, kerang, bunga, biji, buah, ranting, daun, air, pasir, lumpur, tanah dan sebagainya.
2. Bahan logam misalnya kaleng, uang koin, perkakas dapur, mur, paku, baut, sendok, garpu aluminium, plat mobil, kunci dan sebagainya.
3. Bahan plastik: sedotan, boto-botol plastik, tutup-tutup botol, pipa paralon, selang, ember, pipa pralon dan lain sebagainya.
4. Bahan kayu dan bambu, misalnya yaitu: tongkat, seruling, tongkat balok, kepingan *puzzel* dan lain sebagainya
5. Bahan benang dan kain misalnya yaitu kain perca, tali, kapas, pita, karet dan lain sebagainya.
6. Bahan kaca dan keramik misalnya yaitu botol kaca, gelas kaca, cermin, manik-manik, kelereng, ubin keramik dan sebagainya.
7. Bekas kemasan misalnya yaitu berbagai barang atau wadah yang sudah tidak digunakan lagi, misalnya kardus, gulungan tissue, gulungan benang, bungkus makanan, karton, wadah telur dan lain sebagainya.<sup>15</sup>

### c. **Manfaat *Loose Parts***

Ada beberapa manfaat dari media *Loose Part* yaitu

1. Mengembangkan Keterampilan Inkuiri

Rasa keingintahuan merupakan suatu hal alami yang dialami oleh seorang anak. Rasa keingintahuan adalah inti dalam mengasah daya nalar berpikir anak. Daya nalar berpikir inkuiri sangat dibutuhkan oleh seorang anak guna mendapatkan sebuah informasi, mengamati serta menjadikan pertimbangan-pertimbangan. Adanya media pembelajaran *Loose Parts*

---

<sup>15</sup> Dwiyama and Awaliana, Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Loose Parts dalam Meningkatkan Kualitas Belajar, ”.

dapat mendukung pengembangan keterampilan inkuiri tersebut.

## 2. Mengembangkan Aspek-Aspek Perkembangan Anak

Masa perkembangan anak usia dini yaitu masa keemasan (*golden age*), yang mana perkembangan anak pada waktu tersebut diperlukan stimulasi guna mencapai perkembangan tersebut. Diantara indikator menstimulasi perkembangan anak yaitu melakukan permainan *loose parts*. Kemampuan yang berkembang dalam media *Loose Parts* yaitu kemampuan kognitif anak yang mana dapat menyelesaikan persoalan dan berani mengambil risiko serta mahir di bidang matematika dan sains akan terstimulus. Seorang anak akan bisa meningkatkan daya tahan fisik, dimana anak aktif mencari berbagai benda yang dibutuhkan atau berinovasi menggunakan bahan-bahan *Loose Parts*.

Saat bermain *Loose Parts* keahlian sosial emosional anak terstimulasi secara aktif yaitu ketika anak-anak berhubungan langsung dengan orang lain. Perkembangan seni anak pun terstimulasi dalam media *Loose Parts*, secara tidak sadar anak akan berkreasi dan berimajinasi dengan bahan-bahan *Loose Parts* yang telah disediakan.

## 3. Mengajarkan Anak Berpikir Kritis

Pembelajaran *Loose Parts* yang sesuai keinginan anak, dapat membuat anak berpikir, rasa ingin tahu kemudian bertanya. Hal ini merupakan salah satu langkah pembelajaran saintifik. Dimana dengan pembelajaran saintifik ini, anak belajar mengamati. Setelah anak mengamati media pembelajaran *Loose Parts* anak menanyakan terhadap berbagai hal yang ingin ia ketahui, serta akan mencoba dan bernalar setelah itu mengkomunikasikan apa yang ada dipikirkannya. Perlunya pendampingan orang tua ataupun guru ketika anak bermain, agar ketika anak bertanya terdapat respon maupun menanggapi pertanyaan-pertanyaan anak.

## 4. Meningkatkan Imajinasi dan Kreativitas

Pada saat anak bermain *Loose Parts* anak bebas memilih dan menggunakan bahan-bahan yang anak sukai. Selain itu, ketika bermain *Loose Parts* imajinasi, kreativitas serta minat anak terstimulasi oleh karena itu,

permainan berjalan ke berbagai arah berdasarkan kreativitas anak yang muncul secara langsung.<sup>16</sup>

### 3. Berpikir Simbolik

Perkembangan kognitif berkesinambungan terhadap perkembangan berpikir atau daya nalar seorang anak, oleh karena itu dalam perkembangan anak usia dini dapat memahami lingkungan sekitar yang akan terus meningkat dan berkembang, sehingga anak dapat memperoleh berbagai pengetahuan.<sup>17</sup> Diantara perkembangan kognitif yang perlu digapai seorang anak yaitu kemahiran berpikir simbolik. Kemampuan berpikir simbolik yaitu kemampuan anak dapat mengenal konsep bilangan, lambang bilangan, huruf, aktifitas membilang, menyebutkan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung mencocokkan dan mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar maupun tulisan.<sup>18</sup>

Karakter pada kemahiran berpikir simbolik yaitu anak belum mampu membayangkan secara psikis bentuk objek yang tidak terlihat.<sup>19</sup> Menurut teori Piaget perkembangan berpikir simbolik termasuk pada tahapan pra-operasional, yaitu tahapan yang terjadi pada anak usia 2-7 tahun, yang mana pada tahapan ini anak mampu mengelompokkan atau mengklasifikasikan sekelompok objek (*classifying*), menata letak sejumlah benda berdasarkan rangkaian (*seriation*), dan membilang angka-angka (*counting*).<sup>20</sup>

Ciri dari kemampuan berpikir simbolik yaitu anak mampu menguasai berbagai operasi mental, namun tertuju pada arah penguasaannya. Sehingga pada perkembangannya anak mampu memikirkan terka it berbagai objek pada bentuk simbolik masih terbatas dalam berpikir satu arah saja atau memakai *oneway logic* (logika satu arah). Sulit untuk anak “berpikir mundur” atau berimajinasi terkait cara membalik

---

<sup>16</sup> Yuliati Siantajani, *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, (Semarang: PT. Sarang Seratus Aksara, 2020), 41-42.

<sup>17</sup> Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), 34.

<sup>18</sup> Feri Faula Sufa, dkk, *Mengenalkan Konsep Bermain Matematika Melalui Bermain Imajinasi pada Anak Usia Dini*, (Surakarta: UNISRI Press, 2022), 6

<sup>19</sup> Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta, Prenada Media Grup, 2015), 6.

<sup>20</sup> Herdina Indrijati, dkk, *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta, Kencana, 2017), 52.



langkah pada sebuah tugas. Anak ditahap usia ini juga masih bingung dalam berpikir konversi, dimana anak belum mampu mengenal peraturan terkait banyaknya suatu hal yang terkadang sama walaupun tatanan atau tampilannya berbeda, selama tidak bertambah maupun berkurang.<sup>21</sup>

Pemikiran anak pada tahap berpikir simbolik lebih banyak berdasarkan pengetahuan nyata daripada pandangan nyata sehingga saat anak melihat suatu objek yang kehihatan berbeda, maka anak mengatakan berbeda pula. Selain itu, anak belum mampu memahami dan berpikir dua aspek atau lebih secara bersamaan.<sup>22</sup> Hal tersebut sehubungan dengan teori James Bruner yang menyatakan pada tahapan simbolik, anak sudah mampu mengetahui pengetahuan pada penggunaan berbagai simbol matematika serta bahasa. Penyajian simbolik dapat diketahui dengan keinginan seseorang yang memberikan perhatian terhadap pernyataan dari objek terstruktur hirarkis terhadap konsep alternative pada suatu metode kombinatorial.<sup>23</sup>

Ciri lain dari tahapan berpikir simbolik yaitu metode berpikir anak yang sifatnya abstrak, tidak konsisten serta tidak masuk akal. Hal tersebut diketshui dengan ciri berikut a.) *Transductive* reasoning yaitu metode berpikir yang tidak logis, b.) *Animisme* merupakan berpikir bahwa benda yang ada disekitar anak merupakan benda hidup seperti dirinya, c.) ketidakjelasan hubungan sebab-akibat yakni pemahaman anak terhadap konsep sebab-akibat yang tidak masuk akal, d.) *Artificialism* yaitu berkeyakinan terhadap hal yang berada dilingkungan sekitarnya mempunyai jiwa layaknya orang, e.) *Perceptually bound*, kemampuan anak dalam membandingkan segala hal pada apa yang mereka lihat ataupun dengar, (f.) *mental Experiment* adalah anak ingin mengetahui suatu hal dengan cara mencoba melakukan sesuatu, g.) *Centration* yaitu perhatian anak tertuju pada hal-hal menarik dan mengabaikan yang dianggapnya kurang menarik, h.) *Egocentris* yaitu anak

---

<sup>21</sup> Dadan Suryana, *Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2018), 86

<sup>22</sup> Herdina Indrijati, dkk, *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 52.

<sup>23</sup> Ahmad Hatip and Windi Setiawan, "Teori Kognitif Bruner Dalam Pembelajaran Matematika," *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (2021): 87, <https://doi.org/10.33087/phi.v5i2.141>.

menjadikan dirinya sendiri sebagai pusat pemikiran dan melihat lingkungan dari sudut pandangnya sendiri.<sup>24</sup>

Perkembangan berpikir simbolik berdasarkan standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STTPA) permendikbud No.137 tahun 2014 yaitu 1.) anak dapat menyebutkan bilangan 1-10, 2.) menghitung menggunakan lambang bilangan 3.) mencocokkan lambang bilangan, 4.) mengenal lambang huruf vokal dan huruf konsonan, 5.) benda dipresentasikan dalam bentuk gambar maupun tulisan.<sup>25</sup>

Pada tahapan usia 5-6 tahun kemampuan berpikir simbolik yang dapat dicapai oleh anak yaitu (a) mengenal perbedaan berdasarkan ukuran, (b) mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan variasi, (c) mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau sejenis, (d) mengenal konsep ABCD-ABCD (e) mengurutkan benda dari yang terkecil sampai yang terbesar, (f) menyebutkan lambang bilangan 1-10 (g) menggunakan lambang bilangan untuk berhitung, (h) mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.<sup>26</sup>

Konsep pengenalan atau stimulasi matematika (berpikir simbolik) yang tepat pada anak usia dini tahap praoperasional yaitu:

- a. *matching* (mencocokkan) korespondensi satu-satu, dengan melakukan pemahaman kepada anak untuk menerima memahami keterkaitan bilangan dengan mencocokkan suatu item dengan item lainnya
- b. *classification* (pengelompokkan) merupakan pemahaman anak untuk dapat mengklasifikasikan, mengelompokkan, dan mengurutkan suatu objek berdasarkan karakteristik seperti ukuran, bilangan, property dan lain sebagainya.
- c. *comparing* (perbandingan) kemampuan anak dalam membandingkan suatu objek. Saat membandingkan, seorang anak menemukan sebuah hubungan antara dua atau lebih kelompok benda berdasarkan karakteristik spesifik.

---

<sup>24</sup> Mohamad Surya, Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran cet II, (Bandung: Yayasan Bhakti Winaya, 2003), 57-58.

<sup>25</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional RI, 2014), 26

<sup>26</sup> Syaifdaningsih, dkk, Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini, (Tasikmalaya: Edu Publizer, 2020) 37

- d. *ordering or Seriation* (mengurutkan)  
merupakan kemampuan anak dalam mengurutkan sebuah objek berdasarkan spesifikasi yang ditentukan misalnya mengurutkan dari terkecil hingga terbesar dan sebaliknya, mengurutkan lain sebagainya.<sup>27</sup>

Sedangkan, pada teori Vygotsky tercapainya kemampuan berpikir simbolik yang adalah suatu perkembangan kognitif anak bisa dibantu melalui hubungan sosial secara langsung. Pengaruh interaksi sosial dengan orang dewasa maupun dengan teman sebayanya, dapat meningkatkan keterampilan serta memperoleh pengetahuan baru pada anak.<sup>28</sup> Vygotsky juga menekankan bahwa perkembangan kognitif seorang anak berkembang menjadi lebih baik melalui interaksi sosial yang melekat dalam pada suatu latar belakang kebudayaan.<sup>29</sup>

Salah satu interaksi sosial yang bisa dilaksanakan oleh anak usia dini adalah bermain. Bermain adalah salah satunya dengan menggunakan metode yang berpengaruh dalam memajukan potensi seorang anak, sebab adanya aktivitas bermain seorang anak bisa lebih mudah menyerap informasi, pengalaman dan akan mengasah kecerdasan seorang anak.<sup>30</sup>

## B. Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai media *loose parts* pom-pom pipa berhitung (POMPITUNG) untuk menstimulasi berpikir simbolik tidak terlepas dari penelitian-penelitian terdahulu. Pencantuman penelitian terdahulu, bertujuan membantu peneliti dapat menempatkan penelitian serta menunjukkan keaslian dari penelitian. Selain itu tujuan penelitian terdahulu untuk menemukan inspirasi baru dan inovasi pengembangan dari penelitian yang telah dilaksanakan. Berikut penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan tema dengan penelitian ini:

---

<sup>27</sup> Syafdaningsih, dkk, Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini, 23-28

<sup>28</sup> Muhammad Busyro Karim, "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif," *Jurnal PG- PAUD Trunojoyo* 1, no. 2 (2014), 103-13.

<sup>29</sup> Christiana Hari Soetjingsih, *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai dengan Kanak-kanak Akhir: Seri Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Kencana, 2014), 203

<sup>30</sup> Herdina Indrijati, dkk, *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 56.

1. Penelitian Nila Mayang Sari, dkk (2020) dengan judul Pengembangan Media Permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan Berhitung Anak. Hasil dari penelitian tersebut yaitu Permainan Mipon's Daily menjadi permainan yang dirancang guna meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Pernyataan hasil uji ahli dari ketiga pakar memberi nilai persentase sebesar 99% yang artinya media sangat layak digunakan di lapangan. Sedangkan pernyataan yang dilakukan permainan ini efektif digunakan guna meningkatkan kemampuan berhitung anak. Hal ini terlihat hasil uji hipotesis dengan nilai t hitung sebesar 8,324 dengan t tabel sebesar 2,09.<sup>31</sup>
2. Hasil penelitian Mubarokah (2020), dengan judul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media *Loose Parts* pada Anak Kelompok B TK Anggrek". Hasil penelitiannya yaitu pengaplikasian media loose parts guna menumbuhkan kemampuan berhitung anak kelompok B TK Anggrek V muslimat NU Ngarorejo terjadi proses pembelajaran yang sangat baik. Anak tumbuh dan belajar dari lingkungannya serta akan selalu mengalami perubahan. Faktor yang mempengaruhi berhasilnya perkembangan aspek kecerdasan anak usia dini bergantung pada orang tua, pengajar dan lingkungan yang ada disekitar. Berdasarkan pengaplikasian media loose parts pada anak kelompok B TK Anggrek<sup>32</sup>.
3. Penelitian yang dilaksanakan oleh Anita Kresnawati (2019) dengan judul penelitian Efektivitas Media Pom-pom dalam metode bermain untk meningkatkan kemampuan berhitung pada usia 4-5 tahun (Kelompok A) menunjukkan bahwasannya media pom-pom mempunyai dampak terhadap kemampuan menghitung permulaanawal anak, hal tersebut dapat dilihat dari hasil t hitung 3,88> t tabel 2,12 yang berarti media pom- pom memiliki pengaruh pada kemampuan berhitung permulaan. Respon positif diberikan siswa pada penggunaan media pom-pom dalam cara bermain guna materi pembelajaran matematika

---

<sup>31</sup> Nila Mayang Sari and Elindra Yetti, "Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Pengembangan Media Permainan Mipon ' s Daily Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Abstrak" 4, no. 2 (2020): 831–39, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.428>.

<sup>32</sup> Jurnal Educatio, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Loose Parts Pada Anak Kelompok B TK" 7, no. 2 (2021): 535–40, <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.1124>.

anak usia dini.<sup>33</sup> Persamaan pada penelitian ini yaitu menggunakan jenis media pembelajaran jenis *loose parts* berupa pom-pom dan bertujuan untuk salah satu kemampuan berpikir simbolik yaitu pengenalan angka dan konsep berhitung. Adapun perbedaannya yaitu peneliti menggunakan dua jenis media *loose parts* yaitu berupa pom-pom dan pipa peralon sebagai media.

4. Hasil penelitian dari Ani Bodedarsyah, Rita Yulianti (2017) dengan judul Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini dengan Media Pembelajaran Lesung Angka menunjukkan hasil bahwa TK Dharma Kartini berkemampuan untuk berpikir simbolik anak, demikian itu bisa terlihat dari banyaknya siswa yang meningkat dalam kemampuan berpikir simboliknya. Hal ini berdampak positif pada langkah yang akan diambil selanjutnya. Yaitu diperlukan adanya kecerdasan pengajar untuk memilih dan memilih media pembelajaran yang akan digunakan guna menyampaikan materi pada siswa.<sup>34</sup> Adanya media pembelajaran dirasa bisa mempermudah mekanisme pembelajaran sehingga dipilihnya media lesung angka guna membantu berkembangnya kemampuan berpikir simbolik anak, sedangkan peneliti menggunakan media *loose parts* POMPITUNG sebagai media pembelajaran.
5. Media lain juga diterapkan dalam penelitian Safriani dkk, (2015), yang berjudul Peningkatan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun melalui media sempoa di TK Al-Ikhlas Lamlohan Kecamatan Lamhom Aceh Besar. Penelitian ini dilatar belakangi oleh kemampuan berhitung anak yang dipengaruhi oleh kurangnya penerapan media dalam pembelajaran. Untuk dapat menstimulasi kemampuan berhitung anak, peneliti menggunakan media sempoa. Tujuannya yaitu untuk melalui media pembelajaran.<sup>35</sup>

---

<sup>33</sup> Kresnawaty, Anita, Efektivitas Media Pom-Pom Dalam Metode Bermain Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Usia 4-5 Tahun ( Kelompok A ), n.d.

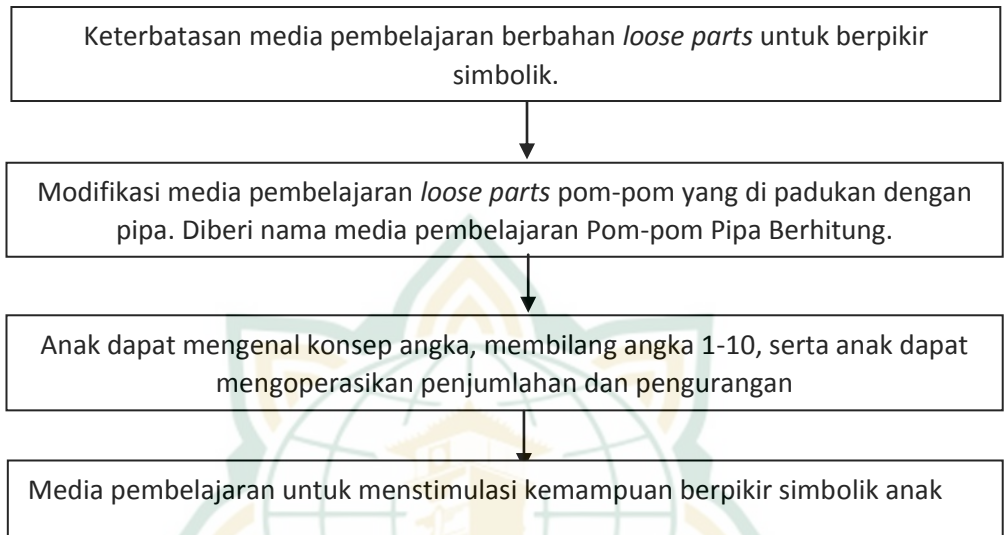
<sup>34</sup> Ani Bodedarsyah and Rita Yulianti, "Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok a (Usia 4-5 Tahun) Dengan Media Pembelajaran Lesung Angka," *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 2, no. 6 (2019): 354, <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i6.p354-358>.

<sup>35</sup> Safriani and Nurtiani, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Sempoa Di Tk Al-Ikhlas Lamlohan Kecamatan Lhoknga Aceh Besar" II (2014): 45–53.



### C. Kerangka berpikir

**Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir**



Berdasarkan kerangka berfikir diatas bisa diketahui berbagai persoalan yang telah muncul, sehingga dikembangkannya produk yang berupa media pembelajaran Pom-pom Pipa Berhitung. Berikut persoalan dalam pengembangan media pembelajaran:

1. Keterbatasan media pembelajaran berbahan *loose part* hanya menggunakan satu jenis bahan dan jarang digunakan, pembelajaran sering lebih sering menggunakan LKA atau majalah anak.
2. Adanya modifikasi pembaharuan dari media yang lama yaitu menggunakan bahan *loose parts* berupa pom-pom yang telah ada di sekolah dengan bahan *loose parts* berupa pipa.
3. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran diharapkan anak dapat Anak dapat mengenal konsep angka, mebilang angka 1-10, dan anak dapat mengoperasikan penjumlahan dan pengurangan
4. Sehingga dengan adanya pengembangan media POMPITUNG bertujuan untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak.

### D. Hipotesis penelitian

Berdasar latar belakang, perumusan masalah, teori yang ada, serta tujuan penelitian maka hipotesisnya yaitu perlu adanya pengembangan media pembelajaran berupa *Loose Parts* pom-pom pipa berhitung untuk menstimulasi berpikir simbolik anak usia 5-6

tahun di RA NU Al-Falah Tanjungrejo. Penelitian pengembangan media pembelajaran ini, memerhatikan berbagai prinsip ataupun tahapan pengembangan media untuk anak usia dini. Media pembelajaran *Loose Parts* pom-pom pipa berhitung, dapat diketahui kelayakannya dengan dievaluasi oleh ahli media dan ahli pembelajaran yang menguasai dalam bidangnya.

